
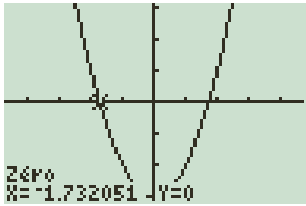
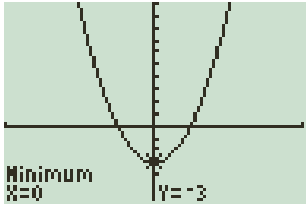
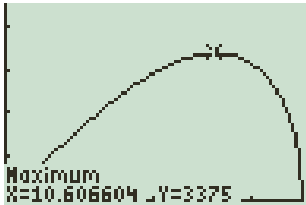
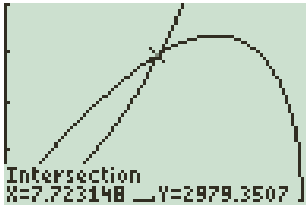
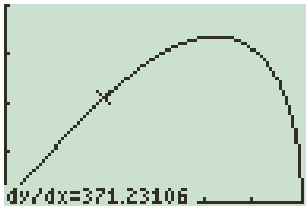
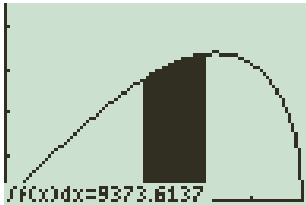


Action	Touches et conséquence	Capture
Saisir une fonction	<p>$f(x)$ → accès à la fenêtre de saisie</p> <p>3 0 \times (x, t, θ, n) \times 2^{nd} x^2 2 2 5 $-$ (x, t, θ, n) x^2 $)$ (entrer)</p> <p>→ le curseur passe à la ligne, la calculatrice a donc bien mémorisé la fonction (attention : il faut préciser toutes les multiplications et parenthèses sur la calculatrice)</p>	
Désactiver une fonction	<p>$f(x)$ $(\uparrow$ ou \downarrow pour se placer sur la fonction à désactiver) \leftarrow (entrer)</p> <p>→ le « = » de la fonction Y_2 n'est plus sur fond noir</p>	
Supprimer une fonction	<p>$f(x)$ $(\uparrow$ ou \downarrow pour se placer sur la fonction à désactiver) (annul)</p> <p>→ la fonction Y_2 a disparu !</p>	
Changer le style de tracé d'une fonction	<p>$f(x)$ $(\uparrow$ ou \downarrow pour se placer sur la fonction désirée) \leftarrow \leftarrow (entrer) (autant de fois que nécessaire) :</p> <p>$1 \times \rightarrow$ \rightarrow ; $2 \times \rightarrow$ \rightarrow ; $3 \times \rightarrow$ \rightarrow.</p> <p>→ on voit le tracé appliqué devant Y_1.</p>	
Tracer graphiquement une fonction	<p>(trace) ou (graphe) → accès à la fenêtre graphique</p> <p>Remarque :</p> <ul style="list-style-type: none"> – avec (trace), un déplacement avec \leftarrow et \rightarrow fait bouger le curseur (et donc les coordonnées) sur la courbe. – avec (graphe), un déplacement avec \leftarrow et \rightarrow fait bouger le curseur (et donc les coordonnées) simplement dans le repère. 	
Adapter la fenêtre graphique	<p>(fenêtre) valeur « X_{min} » (entrer) valeur « X_{max} » (entrer) etc.</p> <p>Remarque : Ne pas toucher à « $X_{rés}$ ». Les valeurs sont définies par le schéma ci-dessous :</p>	<p>FENETRE</p> <p>$X_{min}=0$ $X_{max}=15$ $X_{grad}=2.5$ $Y_{min}=0$ $Y_{max}=4000$ $Y_{grad}=1000$ $X_{rés}=1$</p> <p>Avant : Après : </p>

<p>Outil : calcul d'une image</p>	<p>^[calculs] 2nde trace 1 → accès à l'outil « valeur » taper la valeur désirée, puis entree</p> <p>→ l'image s'affiche en bas à droite : « Y = ... »</p>	 <p>Y1=30*X*X+I(225-X^2) X=5 Y=2121.3203</p>
<p>Outil : calcul d'un antécédent de zéro</p>	<p>^[calculs] 2nde trace 2 → accès à l'outil « zéro »</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Borne Inf » : placer le curseur avant l'antécédent et entree - « Borne Sup » : placer le curseur après, et entree - « Valeur Init » : placer le curseur environ dessus, et entree <p>→ l'antécédent s'affiche en bas à gauche : « X = ... ».</p> <p>IL FAUT FAIRE CETTE MANIPULATION AUTANT DE FOIS QU'IL Y A D'ANTÉCÉDENTS DE ZÉRO (ICI CE SERAIT 2).</p>	 <p>Zéro X=-1.732051 Y=0</p>
<p>Outil : calcul des coordonnées du minimum</p>	<p>^[calculs] 2nde trace 3 → accès à l'outil « minimum »</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Borne Inf » : placer le curseur avant le minimum et entree - « Borne Sup » : placer le curseur après, et entree - « Valeur Init » : placer le curseur environ dessus, et entree <p>→ Les coordonnées du point minimum s'affiche.</p> <p>IL FAUT FAIRE CETTE MANIPULATION AUTANT DE FOIS QU'IL Y A DE MINIMUMS.</p>	 <p>Minimum X=0 Y=-3</p>
<p>Outil : calcul des coordonnées du maximum</p>	<p>^[calculs] 2nde trace 4 → accès à l'outil « maximum »</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Borne Inf » : placer le curseur avant le maximum et entree - « Borne Sup » : placer le curseur après, et entree - « Valeur Init » : placer le curseur environ dessus, et entree <p>→ Les coordonnées du point maximum s'affiche.</p> <p>IL FAUT FAIRE CETTE MANIPULATION AUTANT DE FOIS QU'IL Y A DE MAXIMUMS.</p>	 <p>Maximum X=10.606604 Y=3375</p>
<p>Outil : calcul des coordonnées d'un point d'intersection</p>	<p>^[calculs] 2nde trace 5 → accès à l'outil « intersect »</p> <ul style="list-style-type: none"> - « courbe 1 » : \uparrow ou \downarrow afin de choisir et validez par entree - « courbe 2 » : \uparrow ou \downarrow afin de choisir et validez par entree - « Valeur Init » : placer le curseur environ sur le point d'intersection, et entree <p>→ Les coordonnées du point d'intersection s'affichent.</p> <p>IL FAUT FAIRE CETTE MANIPULATION AUTANT DE FOIS QU'IL Y A DE POINTS D'INTERSECTION.</p>	 <p>Intersection X=7.723148 Y=2979.3507</p>
<p>Outil : calcul du nombre dérivé en un point</p>	<p>^[calculs] 2nde trace 6 → accès à l'outil « dy/dx »</p> <p>\leftarrow ou \rightarrow afin de sélectionner l'abscisse voulue OU directement taper une valeur, puis entree</p> <p>→ Le nombre dérivé pour l'abscisse x désirée est affiché à l'écran</p>	 <p>dy/dx=371.23106</p>
<p>Outil : calcul de l'« aire sous la courbe » entre deux abscisses</p>	<p>^[calculs] 2nde trace 7 → accès à l'outil « $\int f(x) dx$ »</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Borne Inf » : placer le curseur ou taper valeur, puis entree - « Borne Sup » : placer le curseur ou taper valeur, et entree <p>→ L'aire colorée en noir par la calculatrice s'affiche.</p> <p>Ce noir ne partira pas ! Faire 2nde ^[dessin] prgm 1, la courbe va se reconstruire comme si l'on avait appuyé sur graphe.</p>	 <p>$\int f(x) dx = 9373.6137$</p>